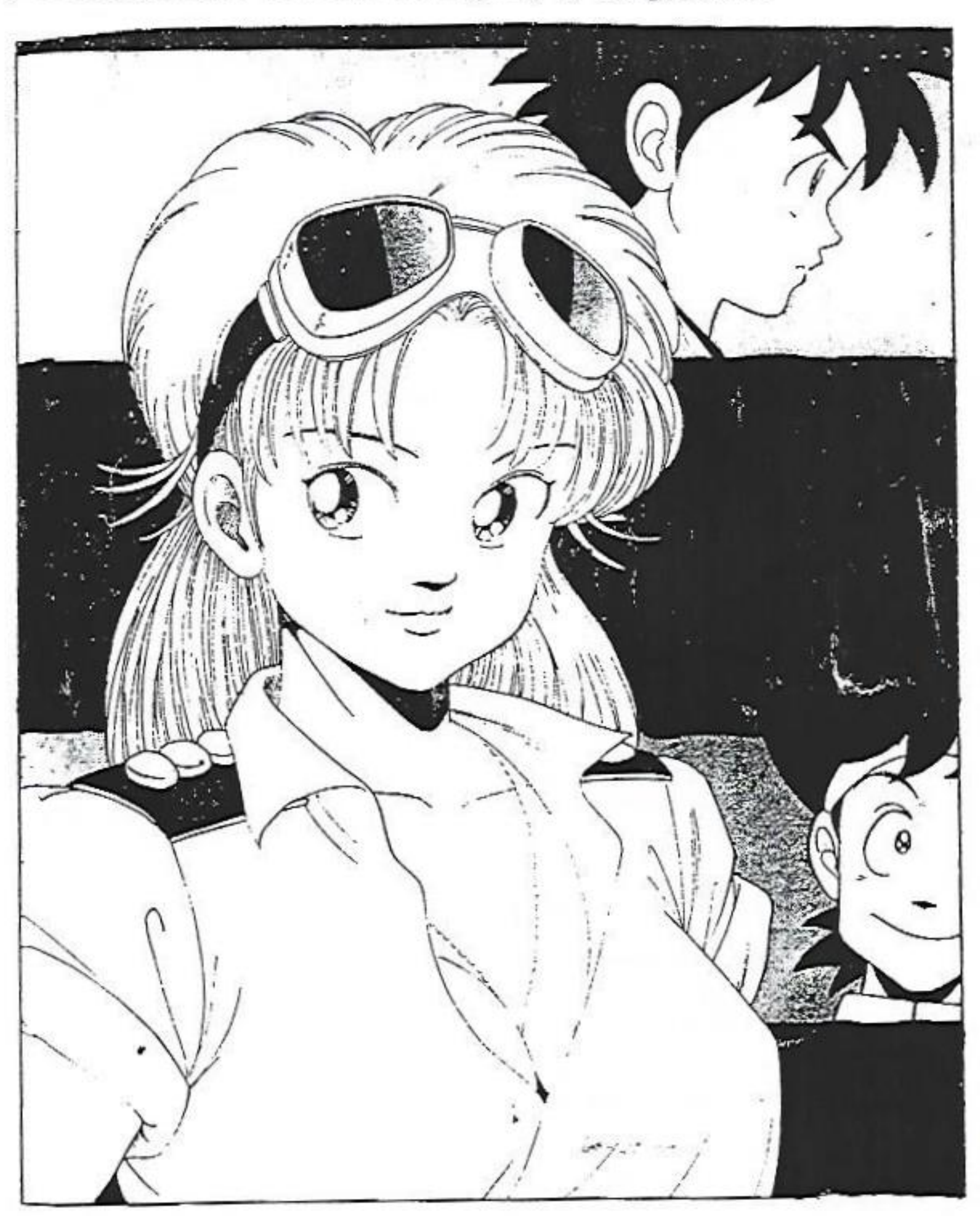
GENERACION MANGA

El Fanzine del Comentario, la Opinión, y la Crítica.

Nº2
100 pts.

Columnas sobre VideoGirl Ai, Kimagure Orange Road y Heidi (vale,vale...menos cachondeo, que también está muy bien)
Hablamos de "Las Aventuras de Fly", nuestro tema de portada.
Críticas de animación: Vg Veda, Macross II, Odín, La Superbatalla y Urutsukidoji. También Ferngully y Pulgarcita.



Página 3 y 4.-Editorial.Realizada por el equipo de redacción y una intervención individual de Vicious Malicious, nuestro columnista más agresivo. Tratamos el tema de las tiendas especializadas en relación a la distribución de fanzines, un tema que nos afecta a nosotros directamente.
Páginas 5-7 Columnas de opinión. Dos son los columnistas que colaboran en este número. En Comentarios Viciosos, **Vicious Malicious** habla sobre los personajes de Video Girl Ai y de Orange Road (inspirado por el film "Una dificil elección"). Por otra parte, en su columna Pensamientos, **Pizzo Costo** nos ofrece sus "Pensamientos Heidianos", donde nos habla de una oscura y tenebrosa figura: el abuelito de Heidi.
Páginas 8 a 10.-Tema de Portada. Trataremos de Las Aventuras de Fly, en un artículo que pretende seguir la línea marcada por el de nuestro anterior número sobre Alita.
Página 11 a 17.-Crítica de animación. Incluimos los OVAs VG Veda, Macross II, Odín, La Superbatalla (Los cuatro por G.P.) ,y Urutsukidoji (Por V.M. y G.P.). En el apartado de películas de animación tradicional hablamos de Ferngully y Pulgarcita.
Página 18.-Perfiles. Esta vez le ha tocado a Vicious,al que ya conocéis por sus estupendas columnas. En el número anterior ya vimos a nuestro editor y articulista, Gabriel Pérez-Ayala. Para el próximo veremos a Pizzo Costo.
Las páginas del fanzine vienen salpicadas por nuestros habituales Apuntes de opinión, independientes del texto principal, y que son obra de todo el equipo de redacción.

Y ahora, unas palabras del editor:
Esto de hacer fanzines es muy divertido, una experiencia que recomendamos a todos, pero desde luego dan muchísimo trabajo y son agotadores. Yo al menos, cuando acabé me sentía como si acabara de parir. No solo hay que maquetar, escribir artículos y buscar ilustraciones, sino que encima hay que revisar todos los textos (adaptándolos, si es preciso, al "libro de estilo") y andar detras de los colaboradores explicandoles lo que quieres y pidiendoles que se den prisa. Claro que ellos también se lo curran lo suyo. Con todo, el éxito de ventas del nº1 nos ha animado a sacar a la luz esta nueva entrega de nuestro fanzine, con la esperanza de que llegue a más gente todavía (y que alguna editorial se fije en nosotros y nos encargue algún articulillo...).
A pesar de vender la totalidad de la tirada, aún no hemos recibido carta alguna de nuestros lectores. Sabemos que estáis ahí, os oímos respirar. Es muy frustrante esto de escribir sin saber la opinión de quienes nos leen, que artículos os han gustado más y tal. Ya que el fanzine es sin ánimo de lucro, esperábamos al menos que nos dieseis la satisfacción de permitirnos escuchar también vuestros puntos de vista, un objetivo que, de cumplirse, compensaría sobradamente todos los esfuerzos que estamos haciendo para sacar esto adelante.
Recibimos un fax de un tipo que parecía dispuesto a echar una mano, pero no hemos vuelto a tener noticia suya, así que no sabemos si es que se ha rajado o es que está de vacaciones. En cualquier caso agradecemos la intención, chavalote.
Veréis que en este número hemos aumentado las páginas dedicadas a críticas. Tal vez se les pueda reprochar un cierto carácter negativo, pero que se le va a hacer, es lo que hemos visto y esta es nuestra impresión. No todo va a ser miel sobre hojuelas. De todos modos recordad que estas críticas son fuertemente subjetivas, y en ningún caso deben tomarse al pie de la letra. Aquí no pretendemos adoctrinar a nadie sobre lo que es bueno y lo que es malo. A menudo, lo que se dice de malo en una crítica de una película es más un problema de los gustos y preferencias del crítico que de la película en si, y en ese sentido debéis interpretarlas.
Por último os recordamos la dirección a la que podéis escribirnos:

****

GENERACION MANGA. Gabriel Pérez-Ayala.
C/Dr.Fleming nº50.Piso 4ºDcha.28036 Madrid.
Fax: 350 08 88

****

¡Venga coño, animáos...que esto parece un cementerio!

FANZINES Y TIENDAS

Inaudita nos ha parecido la falta de solidaridad de las tiendas de comics. Lo descubrimos al proponerles la distribución del número uno de este fanzine. Un fanzine está hecho (o debería estarlo) sin ánimo de lucro, y es una imbecilidad que las tiendas pretendan llevarse el 30% o el 20% sobre el precio de portada. No nos estamos dejando los cuernos para que ellos hagan negocio, ya que nosotros perdemos dinero con cada ejemplar que conseguimos vender (el número uno salió a un precio inferior al de coste, y este número vamos a intentar que salga por el mismo precio que nos cuesten las fotocopias).
¿Tan difícil es apoyar este tipo de iniciativas? Lo único que necesitamos es un rinconcillo, un cajón en el suelo donde ponga "Fanzines", cerca de la sección de mangas. Eso de poner a los fanzines codeándose con las publicaciones profesionales es una presuntuosidad que nosotros rechazamos, por apartarse de nuestros principios y por honradez para con nuestros lectores. El fanzine es, entendemos nosotros, una revista menor, humilde, que para nada pretende competir en el mismo mercado de las publicaciones profesionales.
Además, a las tiendas les interesa vender fanzines. Existe una innegable demanda de fanzines, y la tienda que satisface esa demanda se gana los favores de los clientes. El problema aparece cuando a raíz de esa demanda se intenta sacar un provecho que choca radicalmente con los principios inspiradores del producto demandado.
Porque los fanzines tendrán muchos defectos, pero todas sus deficiencias se pasan por alto en la presunción de que están hechos por aficionados sin ánimo de lucro. Otra cosa es que haya por ahí fanzines que se quieran forrar a costa de las buenas intenciones de los aficionados. En esos casos es lógico que las tiendas reclamen, con toda justicia, su parte proporcional de los beneficios.

Con todo, nos pareció especialmente lamentable la actitud de la tienda "Electra". Nuestro responsable de la distribución, aquí conocido por Vicious Malicious, así lo atestigua en su escalofriante encuentro con el personal de dicha tienda. Fue atendido por una señora gorda (según nos ha contado era gordísima...bueno, aclaremos, él lo que ha dicho es que era asquerosamente gorda y antipática) que, no contenta con pedir un ¡30%! del precio de portada para su tristemente vacía tienda *(vamos, es que les hacíamos un favor ofreciendo nuestro fanzine a una tienda tan patética)*, se lió a criticarnos con argumentos tan peregrinos como el excesivo precio (!), las pocas páginas, el formato inapropiado, o la mala presentación.Nos comparó con otro fanzine que rondaba las cuatrocientas pelas, tenía portada a color, salía por imprenta y se distribuía por toda España *(aclaro que el fanzine en cuestión ni siquiera era de manga. Parecía tratar de temas "underground").* Vicious, que aún se encuentra bajo estado de excitación nerviosa debido al encuentro, desea dedicarle algunas líneas a esta señora, por si algunas cosas no le hubiesen quedado del todo claras y para dar constancia de nuestra posición ante todos nuestros lectores:

Mire usted, so vaca, si es que está leyendo esto, un fanzine es, como su propio nombre indica, una publicación de aficionados hecha sin ánimo de lucro, y lo que usted no puede pretender es que con nuestro escasísimo presupuesto le hagamos una publicación como la que usted aspira a vender en su (repito, patética) tienducha. Este producto que nosotros aspiramos a distribuir es bastante más humilde y bien intencionado que esa mierda de la que usted está tan orgullosa y con la que se permite el lujo de compararnos, donde tíos que ni siquiera saben escribir sin poner una falta de ortografía cada diez palabras se las dan de profesionales cuando en realidad no tienen ni puta idea, ni de periodismo ni de hacer bien un artículo. Aquí no tenemos portada a color, ni un tocho de páginas o distribución nacional, pero al menos nos curramos cada artículo a conciencia, y ofrecemos CALIDAD en cada una de nuestras páginas, algo que usted es incapaz de distinguir, salvo en materia de piensos compuestos.

Eso es lo que opina nuestro amigo Vicious. En lo que respecta al resto de cuantos componemos este fanzine, es para nosotros un placer comunicar a tan insolidaria tienda que tanto nosotros como nuestros amigos hemos dejado de comprar en su establecimiento, pues preferimos concentrar nuestras compras en otras tiendas mas solidarias que apoyan a los fanzinerosos y que merecen toda nuestra confianza.

Tal es el caso de "Crisis", donde fuimos tratados inmejorablemente. Lo único que nos pidieron fue que para el nº2 insertásemos publicidad de la tienda, permitiéndonos que el nº1, ya impreso, fuese distribuido sin tal condición. No solo eso, se ofrecieron a prestarnos procesadores de texto más avanzados que el que usamos ahora para facilitarnos el trabajo de este número, y nos dieron consejos prácticos para mejorar la edición. Incluso nos animaron, una vez vendida la tirada inicial, ha realizar 2ª edición del numero uno, con una tirada mas grande. Cuando les pedimos que nos dieran la publicidad solicitada para el número dos (que ni sabíamos si lo íbamos a poder sacar adelante), nos regalaron una revista *(que me gustó mucho, sobre Rol, y que yo al menos voy a comprar de ahora en adelante)* para que fotocopiásemos directamente de sus páginas la publicidad de la tienda. Unos tíos enrollados, que incluso hicieron por nosotros más de lo que esperábamos. Ni que decir tiene que ahora solo compramos en Crisis, lo cual no es ningún sacrificio, porque, honestamente, en materia de manga tienen más material y mejores ofertas que nadie. Y conste que no lo decimos porque sean unos tíos de puta madre. Esto es lo que de verdad pensamos, y si lo decimos es por propia voluntad y sin ningún tipo de presiones, que para distribuirnos lo único que nos han pedido es insertar el recuadro de aquí abajo.

****

Y como lo prometido es deuda, aquí está la publicidad que nos pidieron. Un saludo, y quedar bien, tíos.

UNA DIFICIL ELECCION.

La polémica está servida en Kimagure Orange Road.

Suponte que estás saliendo con un chico, que resulta ser el chico de tus sueños, y un día, al poco de enrollarse contigo, va y te dice que no le hables más porque está enamorado de tu mejor amiga. ¿Qué haces?
a) Le matas
b) La matas
c) Los matas a los dos.
Pero espero que ninguna de vosotras haga lo que Rosa en "Una difícil elección", la película en la que se desvela el posible (pero no seguro, según dicen) final de Kimagure Orange Road.
A Rosa no se le ocurre nada mejor que empezar a darle la plasta a su ex-novio, suplicándole que no la deje, llegando incluso al extremo de humillarse a sus pies. ¡No, no, no! ¡Creedme,chicas,eso es precisamente lo contrario de lo que debéis hacer en una situación así! Si una amiga te roba el novio, al menos no le des la satisfacción de verte hundida y acabada. En casos como estos hay que tratar de salvar la poca dignidad que se conserve y seguir adelante. Pero nunca, NUNCA, le des el coñazo a un tío que te acaba de dar el pasaporte, en especial si ese tío resulta ser un gilipollas que te ha utilizado para darle celos a la tía con la que de verdad quería enrollarse.

LA GRAN PUTADA
Porque, vaya, yo me pongo en el lugar de Johnny y reconozco que quedarse con Rosita era un marrón. La chica es el típico coñazo que no para de hablar, ni aunque la amordaces. Pero ,¡leñe,ten un poco de tacto y no le pegues la patada justo después de darte el gran besucón con ella! ¡Y mucho menos para liarte con su mejor amiga, animal!

Pero lo de Sabrina es lo que de verdad tiene delito. Se tiró toda la serie haciéndole la pascua al pobre Johnny, tomándole el pelo y jugando con él. Lo mismo lo trataba como la mierda que le daba esperanzas para mantenerlo danzando a su alrededor. Luego resulta que cuando la pobre Rosa empezaba a conseguir que el tío se la tomase un poco en serio, llega la puta Sabrina y le roba la presa en sus narices. Con una simple llamada de teléfono. Así de sencillo. Se declara a Johnny, llora un poco...¡et voila!. Parecía que al muchacho le habían puesto un cohete en el culo, de lo rápido que se presentó en la casa de Sabrina, dispuesto a darse el gran lote. Menudo cabrón, y eso que aún le duraba el sabor de la otra en la boca. ¡Pues será que tardó mucho en tomar la "Difícil elección"!

SABRINA,LA DIOSA INTOCABLE.
Lo que más irritante me resulta es que a Sabrina se la oye llorar, sí, pero en ningún caso nos la dejan ver con lágrimas en los ojos y descompuesta en llanto. Claro, como los fans de la serie la tienen endiosada, no van a consentir que presencien unas imágenes tan duras, con su adorada Sabrina humillada y deshecha. Cuando llega Johnny la tía ya ha recuperado la compostura y la frialdad suficiente para decirle que, si quiere rollo, primero a romper con Rosa, faltaría más.
Y yo me pregunto ¿Para eso le hace venir al chaval desde su casa, con un calentón que casi le revientan los pantalones?. Vamos, es que es como para matarla.
Mira, Sabrinita, si vas a putear a tu amiga, no salgas de repente con el cuento de que vas de legal. A Rosa poco le importará que os enrolléis antes o después de darle la patada.
****

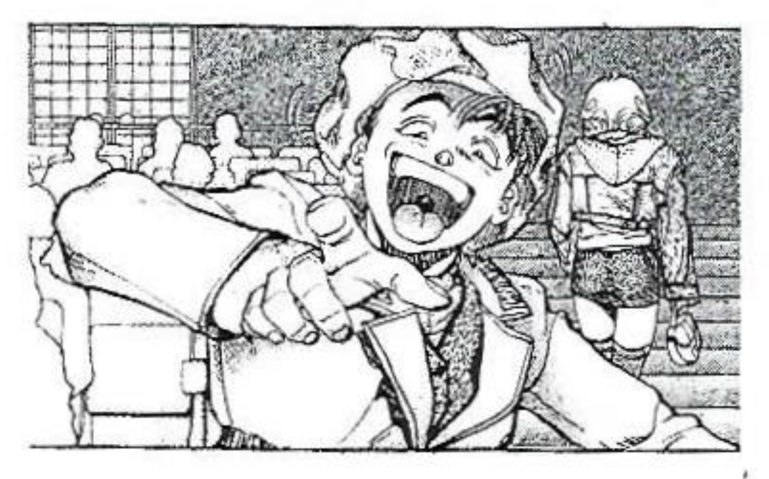


¿Pedir perdón? ¡Pero zorra, si toda la culpa la tienes tú!

MAS SALIDO QUE LA ESQUINA DE UNA MESA.

La reivindicación de las hormonas en Video Girl Ai

En el número seis de Video Girl Ai se ha introducido un nuevo personaje que viene a aportar un poco de aire fresco entre tanto tufo romanticón y sentimental. Su nombre es Takao Torayama, luce pantalón a cuadros, camisa de cuello subido, y un gorrito que parece un secador de pelo para señoras. Puesto aparte su pésimo gusto para vestir (fijáos en la página 34 del nº6, arriba: a mí me recuerda al Jóker) a un lado, Takao es la viva imagen de nuestra generación. Habrá quien comparta la opinión de Yota de que es un canalla, pero a mí me cae muy bien este pícaro granujón de tres al cuarto, mentiroso y metemano. Cierto es que para él lo único que cuenta es pillar cacho, tocar culos y ponerse ciego. Pero veo eso más normal que lo de Yota, que se va al otro extremo y se descompone entre nobles sentimientos, recriminándose, avergonzado, cualquier pensamiento obsceno. En cuanto a la impostura y los disimulos de Takao para ligarse a Ai, bien, a ver si es que ahora resulta que los tíos nunca hemos aparentado ser lo que no somos con tal de hacernos a un bombón que se ha a puesto a tiro. Por otro lado, ¿qué tiene de malo intentar sacarse de novia a una tía buena para ir a tumba abierta todos los días? ¿Es que acaso Yota no aspira a lo mismo? Porque es evidente que los dos, Yota y Takao, están igual de colgaos e igual de hambrientos. Además, Takao es inofensivo, quizá un poco pulpo, pero bastante torpón en sus tácticas. Nada más natural que se intente cepillar a una tía que se ha estado trabajando con aparente éxito.



Porque si Ai,nada más conocerle, se va con él al cine, luego va a su casa, y a continuación acepta una invitación a cenar vamos, es que es de pura lógica que el chico intente ir a más.Sería tonto si no lo hiciese. ¿Qué quieren, que deje pasar la oportunidad y la tía se enrolle con otro más lanzado? ¿Que no saliese con ella en atención a Yota? ¡Anda ya! Hombre, todavía si me dijeran que se quiere ligar a la novia de otro, pase, pero el hecho es que la niña en cuestión no está comprometida oficialmente con nadie, así que ya se sabe: en el amor y en la guerra todo vale, aquí que pille el que pueda, y el que no, ahí se pudra con sus reparos.
Si Takao va de buen chico con las nenas, me parece una estrategia perfectamente válida. Tretas peores se han intentado. ¿O es que acaso no tiene mérito trabajarse a una chica a base de astucia y paciencia?. Ligar así es un difícil arte muy elogiable.

ELLAS SIEMPRE TIENEN LA CULPA.

Bien mirado, es a Ai y a Moemi a las que se les debería reprochar su actitud. Muy monas, muy simpáticas y muy ricas, pero para mí que lo que son es unas calientabraguetas. Ni Moemi con Yota, ni Ai con Takao, parecen comprender que a esas edades los tíos sin novia suelen estar hambrientos hasta extremos insospechados. Cuando tienes hambre de verdad (y creo que todos nos hemos visto en esa situación alguna vez), lo último que necesitas de una chica mona es una buena amistad, y lo primero un buen polvo (vale, vale, me he pasado un poco, pero creo que ya cogéis la idea...).

GOKURAKU VIDEO

Yo a los del videoclub Gokuraku de verdad que no les entiendo ¿Cuál es la misión de Ai? ¿Consolar a Yota? Lo que ese chico necesita es una novia que le ponga a mil y le meta caña, que para ánimos y consejos ya se inventaron los programas radiofónicos del "Doctor Amor". Y si sólo dura tres meses ¡da igual, eso es lo que suelen durar las relaciones de pareja a su edad y todo el mundo está contentísimo! ¡Que le den luego otra cinta de tres meses con la siguiente "video girl", ya verán qué rápido se consuela.

****

<-¡Ríete a gusto en la cara de ese acomplejado, Takao, que aquí el Yota ni come ni deja! ¡Esto es la ley de la selva!

PENSAMIENTOS HEIDIANOS.

Es harto conocido por todos el éxito que tuvo y que tiene, en virtud a su reposición, en nuestro país la serie de dibujos animados Heidi.

Dicha serie, que antaño entusiasmara a los más pequeños y que fue capaz de enternecer los corazones de algunos no tan pequeños, se ha ganado, ¿qué duda cabe?, un lugar significativo dentro de las series de dibujos animados japonesas. En mi modesta opinión, es una de las mejores que han pasado por nuestras pantallas.

Sin duda esta serie es muy diferente de las actuales japonesas, donde prima ante todo la acción y la espectacularidad. En Heidi,la sencillez, la dulzura, los buenos sentimientos, la naturaleza y la amistad son los valores principales. En esta serie, la ternura e inocencia de una niñita (Heidi) triunfan sobre el carácter hostil y tosco de su abuelo, un siniestro personaje al que todos en el pueblo temen.

EL VIEJO DE LOS ALPES

El abuelo de Heidi es un hombre de fuerte complexión. Difícil en trato y de aspecto agresivo, es, sin lugar a dudas, el personaje más representativo e influyente de la serie, después de la propia Heidi y, si me apuran, de Pedro el cabrero.

Su extraña personalidad parece fundada en las negativas experiencias de un turbio pasado, tal vez lleno de ingratitudes y rencores, que han echado a perder su confianza en el ser humano. Es por esto que su trato hacia las personas sea muy distante. Prefiere permanecer en medio de la naturaleza, en las montañas de los Alpes, lejos del pueblo y de los chismorreos de la gente. Evita en lo posible hablar con las personas, pues a él lo que le gusta es hablar con la naturaleza, con sus animales y consigo mismo. Esta purificadora soledad parece ser su mayor satisfacción.

El solo recuerdo de "El viejo de los alpes" infunde temor y repudio entre los habitantes del pueblo, que le ven como un monstruo solitario, carente de sentimientos. Es un miedo nacido de la incomprensión de las gentes, que rechazan la forma de vida de este anciano, tan distinta de las suyas. Es aquí donde su nieta Heidi saca a la luz lo más profundo de su corazón, y todos podemos comprobar cómo el viejo no es tan malo como lo pintan, sino que sólo es un ser bondadoso y solitario. Quizá una persona que ha recibido muchos reveses en la vida, y cuyas costumbres solitarias han sido recibidas por la sociedad con reproche y aprensión. Pero recordemos: a veces es mejor estar solo que mal acompañado.

APUNTES DE OPINION

SAILORMOON: HAN VUELTO

Recuerdo una vez en que, cuando veía mi episodio diario de Sailormoon, se acercó mi padre y me preguntó ¿Pero qué es eso que estás viendo? Muy buena pregunta, sí señor, y no pocas veces me había hecho yo otra similar, aunque con diferente matiz: ¿Pero qué coño hago yo aqui viendo esto? La respuesta siempre era la misma: Esperar a que empiece Ranma. Gracias a Dios, Sailormoon fue piadosamente liquidada de la programación, para bien de la salud mental de los espectadores. Pero un día, al poner la televisión, unas largas y rubias coletas asomaron por la pantalla...

¡NOOOOOO! ¡No puede ser verdad! ¡Son ellas! ¡Las "Sailors" han vuelto, y lo que es peor, se han traído al Señor del Antifaz con ellas! (música de guitarra, por favor...). Por sorpresa y a traición, Antena 3 ha retomado la emisión de esta infumable serie, que para colmo tiene el descaro de haberse convertido en la más exitosa de los últimos tiempos, por encima de Dragonball y Ranma. ¿Cómo es posible eso? Ni idea, pero algo tendrán para lograr tan inusitado éxito. El caso es que están aquí, y esta vez, nos tememos, para quedarse. Abrumados por su innegable popularidad y aceptación, hemos hecho un esfuerzo por cubrir el ¿feliz? acontecimiento con un pequeño documento dirigido a los fans de Bunny y compañía. Nos hemos ocupado de una de las principales incógnitas de serie: ¿Cómo se las arregla el Señor del Antifaz para intervenir siempre en todas las batallas de las "Sailors", justo a tiempo para salvarlas? A pesar de nuestros esfuerzos, no hemos conseguido ninguna respuesta concluyente. Nuestro equipo ha elaborado una serie de hipótesis.Escribid si se os ocurren más.

1.- Pasaba casualmente por allí (esto suena absurdo, pero parece la explicación oficial de los responsables de la serie, y la más aceptada).

2.- Es omnipresente (Si lo piensas bien,esta es la única explicación lógica).

3.- Tiene poderes adivinatorios y sabe de antemano dónde van a atacar los malos.(5%)

4.- Percibe telepáticamente el peligro y se teleporta hasta allí.

5.- Alguien le avisa y se desplaza en moto hasta el lugar de la batalla (esto lo vimos en un episodio, pero no parece que sea su "modus operandi" habitual).

6.- No hay uno sólo, sino todo un comando de Señores del Antifaz clónicos. Se hallan agazapados por diversos puntos estratégicos de la ciudad, preparados para hacer una entrada dramática en cualquier momento que ocurra una batalla.

7.- La intervención del Señor del Antifaz es en realidad la representación simbólica de los altos ideales de amor y justicia que las "Sailors" defienden, pero en realidad no está ahí.

EL ENCANTO DE UN COMIC PARA TODOS LOS PUBLICOS.

Las Aventuras de Fly. Y de Pop. Y de Mam.

Las Aventuras de Fly (Fly para abreviar) es un cómic que va ganando con cada página que pasa. El dibujo evoluciona muy rápidamente, a diferencia de, por ejemplo, Los Caballeros del Zodiaco. Del número uno a lo último que están publicando hay un abismo. En mi opinión, después de Dragonball, Fly se está descubriendo poco a poco como el mayor acierto de Planeta DeAgostini. Al menos, en lo que a seleccionar mangas de calidad se refiere. Que luego tengan éxito o no ya es otra cuestión. Si tenemos en cuenta la comercialidad, hay que recordar que Dragonball era una apuesta segura, así que tanto mas mérito tiene Fly (cuya serie no levantó excesivas pasiones), si es que se confirma su continuidad (¡cruzad los dedos!). Aunque si consiguen sacar adelante a Doraemon, habrán logrado toda una proeza editorial.

El de Fly es un dibujo sencillo, de trazos claros y finos, caracterizado por un uso admirable del movimiento, que tiene una fluidez extraordinaria. Solo se le puede reprochar el abuso de las tramas mecánicas (dicho sea en su descargo que están muy bien utilizadas) y un cierto descuido en los fondos, característica ésta propia de mangas que se publican serializados en revistas. Trabajar para estas revistas obliga a los dibujantes a llevar un ritmo de producción infernal, con lo que no tienen tiempo para los detalles. Bien es verdad que los lectores, acostumbrados a la lectura rápida, tampoco los deben echar demasiado en falta. ¿Quien va a fijarse en los fondos cuando dibujan uno de esos impresionantes tajos que cruzan la viñeta de lado a lado? El recorrido visual, cuando es marcado por las líneas cinéticas, crea un efecto poco menos que vertiginoso, impresionante. Fly es todo un estudio del empleo del movimiento en el cómic.

EL COMIC UNIVERSAL

Cuando lees uno de esos cómics ciberpunk para adultos, tan pronto como empiezan los tiros casi no te enteras de nada. Por ahí asoma un brazo, por allí un pie...pero el caso es que no hay quien se aclare. En Fly, por el contrario,la acción es muy clara para que no haya dudas de lo que está pasando. Siendo como es un cómic originalmente publicado en una revista orientada hacia lectores jóvenes, la claridad tiene que ser por fuerza una de sus premisas (incluso incluye esquemas y mapas explicativos). Por eso mismo no se puede permitir historias complicadas. Aquí no hay lugar para las rarezas argumentales de Apleseed (cómic éste que, humildemente reconozco no entender).

Aunque la simplicidad de las emociones de los personajes pueda ser demasiado básica para algunos veteranos lectores, yo opino que resulta agradable encontrar un cómic de acción así de fácil de leer, una refrescante alternativa a los dramas psicológicos y motivaciones incomprensibles de otras historias más complejas.
Yo creo en la superioridad del cómic que pueden leer todos, independientemente de consideraciones tales como la edad, sexo u ocupación. Cuando un cómic está bien hecho, no tiene necesidad de dirigirse a un público específico, y es disfrutado por todos aquellos que saben apreciar lo bueno. En este sentido Fly es un cómic apto para todos los públicos. Es un cómic universal.

LA EDICION ESPAÑOLA. Unas onomatopeyas dignas de admiración.

El trabajo que ha hecho Planeta-DeAgostini en la adaptación de Fly merece un elogio. Aunque no puedo comprobar el grado de fidelidad de la traducción, al menos tengo por seguro que los diálogos, los gritos, las exclamaciones y las onomatopeyas suenan bien. Algo que no puedo afirmar de otros mangas adaptados por esta editorial, donde la única exclamación conocida es "mierda", el insulto mas frecuente es un soso "imbécil", y las ondas vitales tienen un "doing" como onomatopeya.

En lo que a onomatopeyas se refiere, en Fly merecen un comentario aparte. Son todo un alarde de creatividad e imaginación,y forman parte integral del dibujo de cada viñeta. Dependiendo de su importancia se les ha dado un tratamiento diferente. Algunos casos que alcanzaron el máximo se dieron cuando Hadler, con un zarpazo que cortaba una roca, rompía también la onomatopeya (número seis), o cuando la sangre salpicaba a las letras del "¡Shash!" que hacía una herida al abrirse (número siete). Y como estos hay muchos ejemplos más. Lo mejor de todo es que estas onomatopeyas no solo son creativas en su diseño y acertadas en su colocación, sino que además son leíbles, coherentes y tienen los signos de exclamación a ambos lados (¡!). Una maravilla. ¡Que diferencia con las incomprensibles onomatopeyas de Caballeros del Zodíaco!.
Pero no acaba ahí la cosa. En vez de torturarnos con un ridículo correo contestado por Fly (lo que faltaba...), o incorporar artículos de Cels Piñol,cuyo interés se pierde en la noche de los tiempos (a mi, al menos, las "Fichas Dragonball" me parecen burdas imitaciones, pobremente elaboradas, de las fichas de superheroes Marvel, a todas luces inapropiadas para Dragonball), se ha optado por incluir documentación sobre el mundo de Fly, cuya confección se atribuye directamente a los autores. O si no, se ponen noticias, catálogos de fanzines... Cosas así son las que deberían prodigarse.

LOS PERSONAJES:

FLY. El niño-héroe.



Fly, sin ser un personaje para la galería, tiene la virtud de ser el protagonista sin hacerse repelente, pese a su corta edad. Es más, de hecho resulta hasta bastante simpático. Sus combates combinan acrobacias con karate, esgrima y conjuros. Un poco confuso ¿no?. A mi esto en principio se me hacía un poco irritante (pertenezco a la escuela de D&D, según la cual los guerreros NO pueden usar magia, y los magos NO pueden usar armas), pero una vez habituado a ello no he tenido mas problema. Me tomo los "mera" de Fly como si fuesen una variante del "Kamehameha" y cosas parecidas.
CURIOSIDAD: Fijaos en la cara que pone Fly al final del episodio "La espada mágica" (en el Nº19). ¡Da miedo!
****
<-Los cabreos de este chico son tan temibles como los de Gohan. Si las miradas matasen...

POP. Un héroe muy humano.

Pop se ocupa de meter la pata y protagonizar las situaciones cómicas. Es un tipo lleno de debilidades y miedos, pero que finalmente da lo mejor de si mismo y acaba de héroe. Si a esto añadimos sus intentos por ligarse a Mam, tenemos al personaje de la serie con el que más se identifican los lectores. Es el de mayor variedad de emociones y estados de ánimo. A mi me parece el más real de los tres protagonistas.
CURIOSIDAD: Tienen mi mención especial el puñetazo que le dio Mam en la barbilla (Nº11), y el que le atizó Jiunkeru en la cara (nº19). ¡Que tendencia la de este muchacho a que le partan la cara!.
****
A Pop las mujeres no le tratan bien. ->



MAM. Mucho más que una cara bonita.
Mam es el ideal de personaje femenino que se salva de los "típicos tópicos machistas" a los que Concepción Corrales alude en su artículo "Alocadas, perfectas o heroínas" del nº3 de Minami (Un artículo estupendo, cuya lectura os recomendamos encarecidamente.¡Publicidad gratis!).



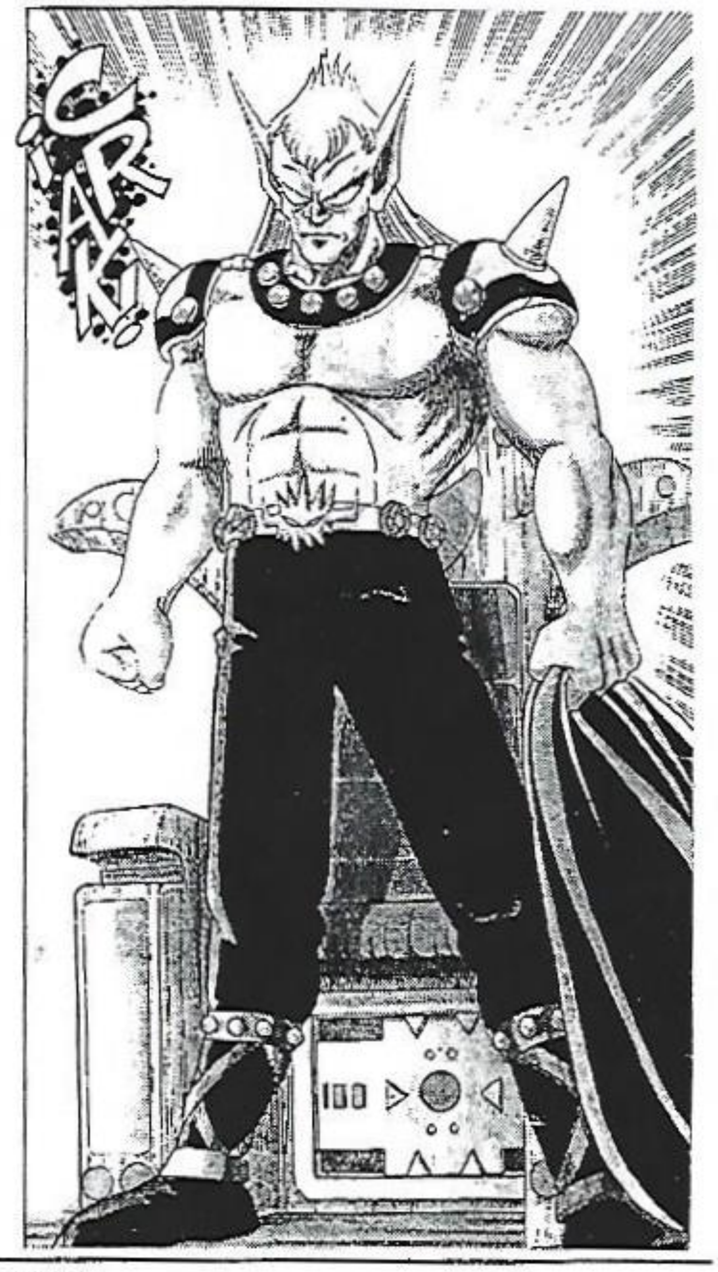
Mam comparte una relación de equilibrada igualdad con sus compañeros masculinos sin que por ello tenga que perder un ápice de su feminidad.

CURIOSIDAD: Tiene aspecto de chica tradicional, lo cual hace de ella un personaje más cercano y creíble. Es guapa, pero no tiene un tipazo de modelo o un cuerpo escultural. Incluso en eso elude los tópicos machistas. La verdad es que ya estaba un poco aburrido de que todas las "chicas manga" fuesen iguales.
****

Los problemas de Mam para arrastrarse por este estrecho pasadizo en el nº18 dicen mucho de su figura.

HADLER. Mas que malo, yo diría que perverso.
El mago negro rompe con el cliché de brujo escuchimizado dedicado al estudio de oscuros rituales mágicos. Solo con sus puños puede pulverizar a un enemigo. Se le ha visto regenerar miembros cortados y domina "todo tipo de Guira y diez clases de palabras mágicas". Por encima de él está el aún desconocido supermago Baan (que debe ser la leche), el cual es algo así como su "manager" y le otorga los poderes. Hadler es, con diferencia, el más carismático de los enemigos de Fly. Demuestra bastante mas prudencia que los malos de otras series, que se creen todopoderosos e invencibles, seguros de si mismos hasta lo insoportable. Lo veo destinado a ocupar un lugar de honor en la lista de grandes villanos del manga, y me extrañaría que al final se pasase a los buenos, una tendencia que últimamente está muy de moda, en especial en Fly.

CURIOSIDAD: Cuando se quita la capa exhibe una musculatura propia de Conan, y unas orejas dignas del Sr.Spock. Tiene una risa -"¡Jia, Jia!"- de lo mas original (todo un puntazo de los traductores).



****

Pues aquí lo tenéis, mas chulo que un ocho. Decidido a fostiarse a quien haga falta. Casi parece un torero dispuesto para la lidia.

RG VEDA (Y LA LEYENDA HEROICA DE ARISLAN)

Los OVAs que nos ocupan vienen a responder a la demanda de fantasía heroica por parte del aficionado, que al parecer suspira por mangas como Record of Lodoss Wars o Bastard. Este es un genero al que tengo especial aprecio, así que estos eran unos OVAs que yo también esperaba con ansia.

Ambos me han parecido muy similares, de ahí que comente sus similitudes. RG Veda incorpora magia y monstruos fantásticos, mientras que Arislan es más realista. Puestos a elegir, yo prefiero este último. Eso de que con un golpe de espada casi salga un hongo nuclear, o que los soldados enemigos corran alegremente a una muerte cierta y horrible no me termina de convencer, como tampoco me convencen el viaje a otros planos (no os emocionéis,es mucho más aburrido de lo que suena) o los monstruos que surgen de repente de la nada para ser masacrados en un instante con un gesto.

Las dos cintas presentan una especie de saturación de personajes, en su mayoría insuficientemente desarrollados, cuya única función es figurar en vistas a futuras intervenciones. En RG Veda, por ejemplo: Hay dos heroínas, Sogma y Karura, que todo lo que hacen es combatir. A ver para qué puñetas son necesarios estos dos personajes si ya hay otros tres que reparten caña como todo un ejército. Luego están los oficiales del malo principal, caracterizados por unas hombreras descomunales. Por desgracia, el desarrollo del carácter y habilidades de estos interesantes individuos se ha dejado por descubrir. En consecuencia, irrita sobremanera gastarse las pelas en un OVA que te cuenta una historia incompleta, porque te obliga a comprarte el siguiente. Yo, al menos,opino que tengo derecho a que me cuenten una historia más o menos conclusiva, como hacen en 3X3 Ojos. Las dos cintas de esta serie editadas hasta ahora tienen un final abierto a continuaciones, pero ambas pueden verse independientemente. Tanto en RG Veda como en Arislan se permiten el lujo de dedicar una cinta entera únicamente a la presentación de los personajes. Y es que, chico, cuando ves cómo pasan los minutos sin que ocurra nada interesante, empiezas a pensar que te han tomado el pelo.

También comparten un diseño de personajes a mi parecer monótono. Los tíos muy guapos, y las chicas tan monas que parecen de porcelana. Uno acaba deseando que aparezca por allí un jorobado y le parta los piños al héroe de lánguida mirada y largos cabellos, haciéndose con el protagonismo de la historia. En VG Veda se llegan a extremos increíbles. Viendo este OVA he descubierto que la belleza es relativa, y cuando no supone una excepción a la norma deja de ser belleza para convertirse en vulgaridad. Para colmo, tíos que parecen altos y delgados, se quitan la ropa y resulta que tienen un pecho tan ancho como un armario. Es como si el diseñador de personajes no quisiera aceptar que una persona no puede ser esbelta y ancha a la vez.

Arislan tenía un pasar, pero RG Veda es aburridísima, y su calidad es más propia de una serie de televisión del montón que de un OVA que se precie de codearse con otros que salen a la venta al público.

...

Y ahora sólo queda que llegue algún critiquillo blandengue, y diga en su fanzine algo así como "los ojos color dorado de Ashura son una absoluta pasada", o cualquier otra chorrada en defensa de esta basura que debéis evitar tocar si no es con un palo muy largo y unos guantes bien gruesos.

¡Lo siento! ¡No he podido evitarlo! ¡Es que si no lo digo reviento!

MACROSS II Las segundas partes nunca son buenas.

Que sí, que sí, todo muy bonito y muy estético. Muchos colorines, personajes guapos y robots recargadísimos de detalles. Pero a este Macross II le falta la magia y el gancho de Macross. ¿Dónde está la pasión, el conflicto entre los personajes? En cuanto nos apartamos del clásico modelo de culebrón se nos viene abajo el invento. Porque Macross era precisamente eso, un culebrón ambientado en una guerra épica. Podían no interesarte los problemas sentimentales de Rick con Lisa y Minmei (más o menos los mismos que tenía Kyosuke/Johnny con Madoka/Sabrina y Hikaru/Rosa), pero siempre te quedaba la satisfacción de seguir las heroicas acciones militares contra los Zentraedi. ¿Qué ha pasado con eso en Macross II? En las dos cintas que he visto no hay romance (a no ser que te lo quieras inventar), y tampoco hay una guerra real a gran escala con objetivos definidos. No digo que luego no vaya a mejorar, pero por el momento,ni chicha ni limoná. Y qué decir de los personajes...

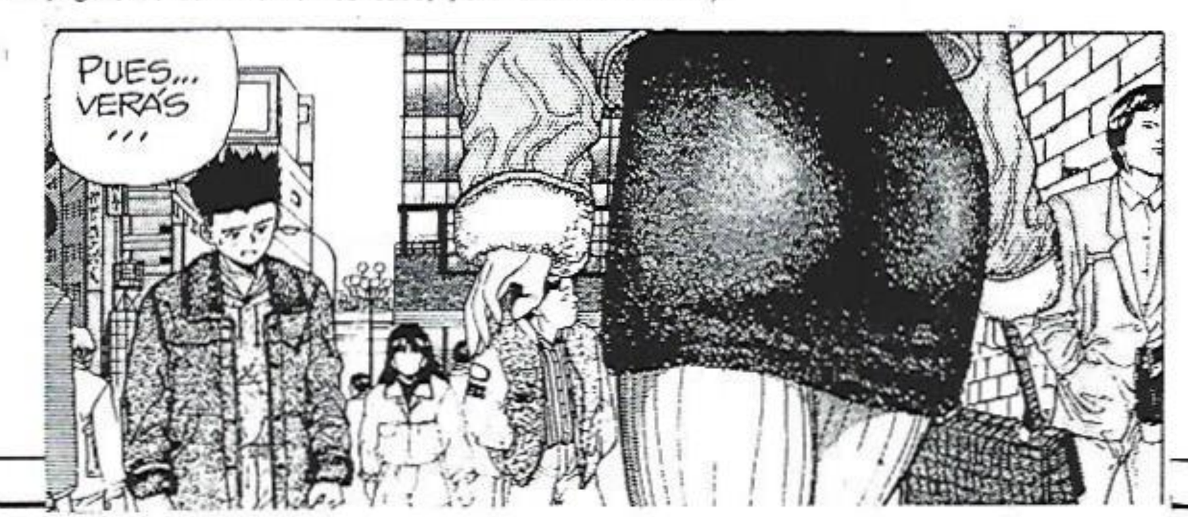
La tal Silvie me parece una muñeca pepona inexpresiva.
El protagonista, Hibiki, me da la impresión de que debe ser un poco marica, no hay más que ver las amistades que frecuenta. El tío tiene tal fijación con su trabajo de periodista que llega a irritarme, y mucho. No importa lo que suceda a su alrededor, él sigue obsesionado con grabarlo todo. Como si a nosotros nos importase un pimiento que consiga un reportaje, o los problemas de la prensa con la censura gubernamental. Creo que darle el protagonismo a un tío así de aburrido es un crimen.
Ishtar,la chica alien, está poco aprovechada. Ya que es alienígena, esperaba al menos que el choque cultural diese lugar a situaciones más interesantes que un dolor de cabeza cuando oye música. Salvo por su trasero, que no es de este mundo (con un culo así es inexplicable que pase desapercibida.), apenas se diferencia en nada de una chica terrestre.

Total y resumiendo, que no me ha gustado demasiado esta secuela. En teoría tiene los mismos elementos que hicieron de Macross un éxito, pero le falta algo. Falta el romance y la ciencia ficción, esa continua sorpresa con las rarezas de la cultura Zentraedi y las maravillas tecnológicas, esas confusas y conflictivas relaciones amorosas, tan pródigas en Macross.
Si os gustó la adaptación al cómic, imagino que los OVAs serán de vuestro agrado. Pero si no, recomiendo que paséis del tema. Para mí, el único atractivo de estas cintas es, como ya dije al principio, su valor estético. Aún así, las batallas son escasas, y cuando se producen son demasiado rápidas o confusas como para saborearlas. Como amante de la acción y los robots gigantes me he quedado un poco a dos velas.

APUNTES DE OPINION

CULOS

Ya que hablamos de culos descomunales,obsesionado parece que estaba Masakazu Katsura con esta parte de la anatomía femenina cuando dibujó este cómic. Los eleva al papel de tema central (todo parece girar en torno a si le toca el culo o se lo deja de tocar) e incluye no pocos primeros planos, algunos en contrapicado, cuya razón de ser parece residir, a menudo, en un puro capricho morboso del dibujante. A ver si os parece normal este ejemplo que traemos aquí abajo (¡y conste que hay muchos más, pero no se trata de hacer aquí un desfile! ¡El de la página 16 del nº6 no nos cabe, pero clama al cielo!)



ODIN Un OVA justamente olvidado.

Una nave espacial es construida para explorar el espacio. Sus tripulantes son jóvenes cadetes seleccionados por su talento e inteligencia. En su viaje al planeta Odín, se enfrentan a una flota de alienígenas hostiles. (Podéis darme las gracias: otro os habría colocado tres páginas en vez de tres líneas)

A mí esto de Odín me ha parecido una coña. El minutaje es excesivo, y se les va en la magnificencia de cosmos y las astronaves (A veces parece Erase una vez el espacio), así como en explicacioncillas pseudocientíficas que dudamos mucho comprenda o se crea el propio guionista. Personalmente confieso que la mitad de lo que ocurría en la película me resultaba prácticamente incomprensible. Acudiendo a un sistemático bombardeo de conceptos técnico-geométrico-espacio-añádase lo que se quiera-temporales se justifican una serie de cosas difícilmente justificables.

Hay una tía que es oriunda de Odín a pesar de no haber estado allí nunca. Fabrican un cañón casero uniendo un par de cables, así como lanza-misiles teledirigidos y un par de baterías láser multidirecionales, que parecen haberle crecido a la nave. En el espacio ocurren cosas raras que están rigurosamente explicadas, pero que yo aún ahora sigo sin entender, quizá porque no hay nada que me motive a intentar entenderlas. Son el mismo tipo de explicaciones que se usan para volar toda una super-fortaleza con una bomba que un chaval ha estado haciendo en sus ratos libres.

Hay otros detalles menores: El alienígena moribundo , antes de diñarla, aprovecha para marcarse una larguísima escena de muerte, con discurso incluido, más propia de un drama de Shakespeare que de una "Space Opera". A la tía le dan ataques (no se sabe muy bien por qué) cuando lee en otro idioma, y también dice que oye voces. Cuando en la batalla espacial parece que están a punto de ser destruidos, le pegan un chupinazo a un asteroide y se barren a toda la flota enemiga. Un pequeño comando hace frente, con éxito, a todo un ejército de autómatas acorazados, a pesar de que estos luchaban en su fortaleza, con fusiles de asalto y la ayuda de un mega tanque que parece un AT-AT de El Imperio Contraataca. Aunque hay reconocer que es divertido eso que dicen de "¡huy, pero si son seres vivos y no máquinas! ¡de haberlo sabido habríamos hablado con ellos!", cuando ya los han exterminado a todos)

Estos detalles menores, sin ser cargantes, no dejan de ir añadiendo gotas a un vaso que termina por desbordarse cuando descubrimos, no sin desmayo, que al final de tanto rollo nos quedamos sin ver la llegada al dichoso planeta Odín.

La suma de todos estos factores hizo que, cuando acabamos de ver la cinta los chicos del fanzine y yo, la sensación predominante en la mayoría de nosotros era de estupor, al tiempo que nos preguntábamos por qué clase de enanos mentales nos habían tomado lo autores de este poco menos que irritante OVA.

Pero no todo iba a ser malo. Tiene algunos puntos a su favor, como la angustiosa batalla en el espacio. Las bajas se producen de una manera muy real, con gritos de dolor y caídas aparatosas. Realmente transmite bien el ambiente que debe vivirse en una guerra. Aparte de eso, poco más que merezca la pena comentarse.

No es extraño que nadie hable demasiado de este OVA.

APUNTES DE OPINION

PETER PAN

La serie animada de "Peter Pan", emitida por Tele 5, era más interesante de lo que podía parecer en un principio. Un Cíclope mecánico pilotado, fantásticas espadas con hojas rotatorias, barcos de tierra y aerodeslizadores propulsados por "piedras flotantes" hacen de esta serie un continuo despliegue de imaginación desbordante. Y eso que no era japonesa.

URUTSUKIDOJI *Sólo para adultos*

Los amantes del buen porno, del porno de calidad, estamos de suerte. La llegada de Urutsukidoji al catalogo de películas de animación editadas aquí es la mejor noticia que nos podían dar. Urutsukidoji es un bombazo, y viéndola coges un calentón que te cagas. Incorpora al porno la intriga de un buen argumento, interesante a tope, muy convincente. El final es tan cojonudo que se te vuelan los sesos de lo bien que se lo han montado. Para los que les gusten las tonterías tipo Dragonball se han incluido unas batallitas demoníacas muy vistosas que seguro satisfarán sus exigencias. Terror, porno y acción, todo ello regado por el mejor "gore" que te puedas imaginar. Absolutamente recomendable. Y lo mismo digo de Urutsukidoji II, que incluye un monstruo con una superpolla taladradora, una ingeniosa máquina ceremonial de penetración colectiva, y montones de escenas aún más viscosas y sangrientas que en la primera parte. **Vicious Malicious.**

URUTSUKIDOJI Adultos y degenerados, añadiría yo.

No pretendo quitarle méritos aquí al engendro que estamos comentando, pero para mi gusto las luchas entre demonios son un poco confusas: la sangre salta por todas partes (y nunca sabes si están heridos de verdad hasta que mueren), los monstruos se mutan de manera incoherente, y en general abusan de los rayos luminosos, que desbordan la pantalla y despistan. El argumento acaba por recurrir a las escenas de sexo sin demasiada justificación. Hará las delicias de todos aquellos que piensen que 3X3 Ojos les dejaba a medias (aquí el "héroe" nunca rescata a la chica hasta que no la han violado brutalmente, y esto vale para Urutsukidoji II, también), aunque yo sigo prefiriendo a los pocos, pero bien aprovechados, demonios de 3X3 Ojos a estos deformados y feos monstruos.
Tiene la virtud de ser bastante festiva y fácil de comprender, a diferencia de Doomed Megalopolis, que incluía elementos similares, pero con pretensiones más serias.
La segunda parte, que no es una segunda parte sino una historia alternativa (como en los OVAs de Dragonball), mantiene el interés sólo al principio. A la larga se hace aburrida, en especial por el desenlace, que es demasiado largo. Se repiten los errores de confiar demasiado en las escenas de sexo, que aquí llegan a hacerse repetitivas y predecibles hasta la saciedad. Más que a tías, parece que estén violando muñecas hinchables. El malo es absolutamente decepcionante en comparación con la complejidad de Urutsukidoji I. **Gabriel Pérez-Ayala.**

APUNTES DE OPINION

DRAGONGORE

El nº26 de la serie roja de Dragonball es de una violencia inusual. Cierto es que ya hubo alguna decapitación o muerte sangrienta en episodios anteriores, pero en este número Gohan protagoniza la masacre más brutal y despiadada que se ha podido dibujar. Está irreconocible (sobre todo si uno recuerda cómo empezó en la serie), y ahí están los comentarios de Piccolo y Vegeta para atestiguarlo: "¡Joer con el niño!" dice Piccolo, "¡La madre que lo parió!" exclama Vegeta (Bueno, no dicen exactamente eso, pero es que los traductores no le echan picardía al asunto...). Aunque lo mejor es la cara de tonto que se le queda a Célula.

DORAEMON

De todas las series que tenían para elegir, ¿cómo se explica que Planeta DeAgostini haya elegido a Doraemon? ¿No decían que tenían en cuenta los "votos" de los lectores? ¡Pues Doraemon no parecía una de las más votadas!. Y no decimos que sea un mal cómic, no, pero ¿qué pasa con Dr.Slump? Ya puestos a rematar la faena, con el número uno han incluido una careta recortable. Si ya pasamos vergüenza con el recortable de la 2ª parte de Ranma 1/2, lo de la careta ahuyenta al mangadicto más convencido.

PORTADAS

¡Qué curiosa similitud la de las portadas de las series de Norma! En todos los números aparecidos hasta ahora de Kimagure Orange Road (nº1-5), City Hunter (nº1-5) y Video Girl Ai (nº1-7) figura alguna jovencita de muy buen ver. No nos parece mal, no (estas cosas venden), ¡pero es que en Kimagure siempre es la misma, y siempre en traje de baño! Los fans de Madoka estarán encantados, pero para el resto se hace un poco monótono. A ver si para el nº5 varían un poco y ponen a Hikaru. (¡O a Kyosuke! ¡el caso es variar!)

RANMA 1/2

Y ya van por la tercera reposición de Ranma. En la misma cadena. A la misma hora. Y sin dejar nada de tiempo entre una y otra. Cuando se acaban los episodios, simplemente, vuelven a empezar a partir del que mejor les parece. Todos de acuerdo en que es una buena serie. ¡Pero por el amor de Dios, creo que ya hemos tenido bastante! ¿Cuándo van a reponer Maison Ikkoku? ¡A ver si para cuando salga esto, con un poco de suerte...! Es triste que ya nos conformemos con reposiciones, pero mejor lo bueno conocido...

LA SUPERBATALLA La superpaliza, mas bien.

Malo, muy malo es este OVA de Dragonball. A mi, al menos, así me lo ha parecido.La calidad del dibujo no se puede decir que sea excepcional, y hay episodios de la serie de televisión con combates más emocionantes que los aquí presentados. No es que están mal, no, pero muy bueno tiene que ser ya un combate en Dragonball para que impresione. Por desgracia ese no es, ni mucho menos, el único problema de este OVA. Hay muchas cosas que no funcionan bien en él, y a continuación voy a enumerarlas.

En primer lugar hay una intervención del dragón Sheuron al principio, suponemos que para justificar lo de las Bolas de Dragón, pero que bien podrían habérse ahorrado e incluir mas tiempo de combate.

Lo que de verdad me ha cabreado es que si me compro un OVA de Dragonball es para ver a mis héroes favoritos en acción, no para asistir a una humillante paliza a manos de un grupete de completos desconocidos, cuyo máximo mérito parece ser haber plantado un árbol grande. Asisto estupefacto a la peor actuación que Piccolo (mi superguerrero favorito) ha tenido en su vida, por no decir que es humillado hasta lo indecible y hace el ridículo más espantoso de su carrera. Tras una entrada dramática le arrean un gorrazo por la espalda y lo tumban. Después, el pobre, hace lo que puede por ayudar a Goku en su combate con Turlex, pero le quitan de en medio con un papirotazo al grito de "¡tu no te metas!". Turlex, por su parte, empieza a zurrarle temprano a Goku, para no parar ya hasta el final del OVA, cuando Goku se lo carga con "La Fuerza Universal". Estupendo, pero la impresión final es que a Goku lo han puesto a vivir.

Este OVA podría haber sido una buena ocasión para ver a los secundarios de la serie en acción, tal vez con unos combates desarrollados al estilo de los Torneos. Pero en vez de eso, los liquidan con la primera técnica, siendo Goku el que se haga cargo de los secuaces de Turlex, que le duran un suspiro.

No se por que le llaman Superbatalla, si mas que batalla es una sesión de tortura. Goku grita insistentemente "¡me llamo Goku!", como si fuese Kunta Kinte, y Turlex le arrea mas fuerte y le sigue llamando Kakarot, repitiéndose el proceso. Caray. De una batalla yo esperaba otra cosa.

Encima se saltan a la torera las reglas habituales del universo Dagonball. Turlex crea una luna artificial y la destruye tras la transformación de Gohan, pero todos sabemos que destruir la luna debería revertir la transformación de los Sayajins automáticamente. Además, no se entiende porque Gohan ataca a su padre en vez de a Turlex una vez transformado. Total, un desastre.

Turlex es igualito a Goku, supongo que los guionistas andaban cortos de ideas. El resultado es que esto parece un "Mirror Combat" de videojuego. Atención a la explicación oficial: los Sayajins se parecen mucho unos a otros.

Los traductores se unen a la fiesta, y tras el acierto de dejar los nombres originales de la mayoría de las técnicas, van y confunden el "Kaito-ken" ("golpe" o "técnica de Kaito") con el "Kamehameha". En realidad ya casi da igual, como si lo quieren llamar "Dodon-pa". Después de ver a Goku usando el disco cortante de Krilin, me lo creo todo.

La intervención final de Kaito con consejos moralizantes sobre el cuidado y conservación de la naturaleza es la puntilla definitiva.

Rara vez aparecen OVAs así, que pueda desaconsejar completamente. La verdad es que "La Superbatalla" es muy inferior a otros OVAs de Dragonball, entre los cuales hay algunos francamente buenos que dejan a este a la altura del betún.

FERNGULLY Las aventuras de Zak y Crysta.

La historia de Ferngully es tan tontorrona que ni siquiera me voy a molestar en escribir la sinopsis. Aunque vi la película con agrado, quizá por que de todas formás no esperaba gran cosa de ella, debo advertir que quien busque encontrar una maravillosa historia de hadas llena de magia y romanticismo va de culo. Al cabo, lo que Ferngully ofrece es una anécdota ecológica, de burdas aspiraciones simbolistas en su narración. La naturaleza ocupa el lugar protagonista, demasiado acaparador para mi gusto, impidiendo desarrollar los caracteres de los personajes de manera atractiva. Hay un único mensaje en torno al cual se articula todo, mensaje éste bien manido y facilón: Nos estamos cargando la naturaleza, que guay es la naturaleza, salvemos la naturaleza. Anda ya. Con argumentos así ya se pueden ir olvidando de hacer una película interesante.

ZAK, muy poco convincente.
Como ya he dicho, a los personajes de Ferngully les falta desarrollo.
Zak es muy poco creíble. Reacciona con una espontaneidad y desparpajo inauditos para un tipo que pasa por una reducción de tamaño, está a punto de ser devorado por una iguana (se lo llega a meter en la boca, como para que te dé un infarto), y que se ve inmerso de lleno en una nueva cultura semi-salvaje que vive de los árboles que él tala, lo cual le sitúa en un alarmante riesgo de linchamiento. Incluso se llega a marcar un bailecito en las narices de toda la tribu, para mayor recochineo. Había que ver lo que este tío es capaz de hacer si se llega a ver en su ambiente, rodeado de gente conocida, vamos, es que debe ser el alma de la fiesta.
Lo único coherente que hace es darle un muerdo muy bien colocado a Crysta durante una idílica escenita pseudo-romántica, pero poco más.

CRYSTA, tonta hasta lo inimaginable.
Por lo que a Crysta se refiere, hay que reconocer que los animadores se han esforzado con ella (se le moja el pelo,se muerde el labio...por menos de eso los de la Disney se cubren de elogios hasta la cabeza). De hecho, uno de los pocos atractivos de la película es ver cómo mueve las piernas (lo cual dice muy poco en favor de los atractivos de la película...). Por desgracia, la chica no pasará a la historia por ser un modelo de inteligencia, y acabas un poco hasta el moño de su recalcitrante ingenuidad, que raya en la estupidez total.

LAS VOCES DE ANGEL GARO, efectivas y convincentes. Hasta cierto punto.
El doblaje de Angel Garó es uno de los reclamos publicitarios del filme. Deberían haberse dado cuenta de que aunque este señor tenga un talento extraordinario, ponerle voz a todos y cada uno de los personajes es demasiado. El resultado es un buen surtido de voces afónicas y forzadas, como es el caso de Crysta, la cual parece sufrir laringitis.

CONCLUSION
Aunque el guión no tiene agujeros insalvables, no se puede decir que tenga excesivo mérito, ya que apenas han arriesgado en su elaboración, han ido a lo fácil. Da la impresión de que han hecho una película con una historia que no daba mas que para un OVA cortito. Y a ver si la próxima vez que hacen una película ecologista son un poco mas discretos y camuflan el mensaje, porque aquí es que te lo meten a presión.
Los números musicales, tan típicos de estas producciones, tampoco son gran cosa, con una coreografía poco imaginativa en comparación con las de otras películas similares.
Con todo, se le puede dar una oportunidad. Al menos el esfuerzo de los dibujantes lo merece.

PULGARCITA. Don Bluth no se rinde, lo intenta de nuevo, y se escoña otra vez.

Pulgarcita la fui a ver yo solo, como un valiente, exponiéndome a todo con tal de ofreceros una crítica puntual de lo último que asoma a nuestras pantallas.
Se trata de una de esas pelis de Don Bluth, que fundó unos estudios de animación en Dublín para producir películas en la línea de Disney, con la idea de hacerles la competencia. Parece ser que Bluthie se fue de Disney durante su época de crisis, "en busca de los valores tradicionales de la animación" y, claro, después de lo de La Sirenita, La Bella y la Bestia, Aladdin y El Rey León, el pobre hombre debe andar dándose de cabezazos contra la pared. Desde En busca del valle encantado no ha vuelto a tener ningún éxito resonante (salvo quizá por la 2ª parte de esta película, que aquí aún no ha llegado y dicen que ha funcionado muy bien en taquilla, pero más por el tirón de Parque Jurásico que por otra cosa).
Bueno, pues el caso es que esta Pulgarcita no tiene visos de romper con la mala racha. Se nota que están buscando nuevas fórmulas, porque han abandonado las caóticas historias al estilo de Todos los perros van al cielo o En busca del rey Sol, en favor del viejo recurso de adaptar un cuento clásico (debieron empalmarse con el éxito de La bella y la Bestia). Pero, macho, ni por esas consiguen hacer una película capaz de romper "records" de taquilla. Yo casi prefiero que vuelvan al estilo psicodélico-embarullado de sus anteriores producciones, que a lo mejor en unos años se pone de moda y vete a saber si no les terminan imitando.
Y a todo esto aún no he escrito nada de la dichosa Pulgarcita. Tampoco es que haya mucho que decir, francamente. Técnicamente cumple, eso por descontado, pero, joer,no sé, yo no salí del cine muy entusiasmado que digamos.
Salvo dos o tres temas bastante pegadizos ("Pulgarcita","El topo es mejor"...), las canciones no me agradaron en absoluto. Dos o tres pueden parecer muchos, pero es que en Pulgarcita hay una auténtica saturación de temas. Se pasan la mitad de la película cantando. A uno de los temas en concreto, "Sigue a tu corazón", le que cogí hasta manía. Tal vez se deba a que uno de los personaje que lo entona, Jaquimo, es el mas asqueroso, estúpido y, sobretodo, PESADO pájaro que jamás haya salido de la pluma de un dibujante. Cuando menos te lo esperas, aparece como de la nada para dar el rollo y atormentarte con sus insoportables canturreos. Hay un momento en que parece que muere, pero, je, como os podéis imaginar eso sería demasiado bueno para ser cierto. ¡Por Dios! ¡Como deseaba que algún cazador se lo cargase de un escopetazo!.
Otro cosa que no me gustó, aparte de la inmensa mayoría de los personajes (pulgarcita y príncipe incluidos) fue la técnica de rodar a personas reales para luego dibujar encima. Esta técnica (o truquillo) en cuestión a dado grandes resultados en otras películas, pero aquí se nota tanto que "canta" y desentona, hasta el punto de que a veces parece una de esas películas donde se combinan actores reales con dibujos animados. Especialmente escandalosas son esas escenas en las que pulgarcita baila "en el aire" con el príncipe, que han resuelto filmando a una pareja de patinadores.
Lo único que me divirtió fue la escena en que presentan a los sapos "Singers de España", y esas dos o tres canciones que comentaba antes, a lo sumo.
A propósito del estreno de Pulgarcita, en el diario "El Mundo" se ha hecho eco de una vieja entrevista (no se iban a preocupar de hacerle un nueva...Eso, o es que siempre dice lo mismo, no sé.) en la cual Bluth daba su opinión sobre la animación japonesa. Sin negarle sus méritos técnicos, Bluth decía cosas tan interesantes como que no entiende las historias que cuentan. ¿Pero es que alguien comprendió algo en Todos los perros van al cielo o En busca del rey Sol? Aquellas películas eran un caos total que no respetaban ninguna lógica (pero conste que a mi me gustaron). Luego añade que encuentra la violencia de estas películas perjudicial para los niños.
Parece evidente que este hombre vió Akira y se le fundieron los plomos. Si se preocupase de ver una película de Hayao Miyazaki (como Porco Rosso, de reciente estreno y que no debéis dejar de ver en pantalla grande por nada del mundo) en vez de hacer declaraciones gratuitas, tal vez aprendiese algo de cómo hacer animación "para niños". Nimh, su primera y mejor película, tenía espectacular violencia y una historia inteligente. Ahora se comprende porqué desde entonces no ha vuelto a hacer nada tan bueno.

En este número traemos a PERFILES a Vicious Malicious, uno de nuestros principales colaboradores. Como en nuestro Perfil anterior, Vicious se ha permitido añadir algunos apartados personales a los nueve básicos. Os recordamos, si queréis mandarnos vuestro "Perfil", que éste se reduce al terreno de las series de animación, dejando fuera a mangas y OVAs.

-Mejor serie: Caballeros del Zodíaco. Caña a raudales y una musica majestuosa para acompañar las mejores explosiones cósmicas. *¡Dame tu fuerza, pegaso!.*

-Peor serie: El Zorro. Es un coñazo y los personajes repiten mas que el ajo. El colmo es lo del "Zorrito", ese niño disfrazado que ayuda al Zorro en sus aventuras. Da vergüenza ajena.

-Serie revelación: Pigmalion. El dibujo era una asco y tal, pero la historia tenía su encanto.Era como una especie de Las Aventuras de Fly, pero a lo antiguo. ¿Por qué carajo la cortaron?

-Serie decepción: Kabuto. Parece mentira que con tanta sangre y violencia, que es lo que me gusta a mi, acabase siendo tan aburrida.

-Mejor personaje (masculino): Ranma Saotome. Es un gilipollas, pero mola.

-Mejor personaje (femenino): Juana Hatsuki.Sus desnudos en la ducha marcaron el comienzo de la etapa de oro de la animación japonesa en nuestro país. Pero si es mi personaje femenino favorito es porque era una cachonda mental y una tía salida, de las que ya no hay.

-Peor personaje (en general): Nabiki Tendo. La tía puta siempre se escapa de todas. Tanta inmunidad ya da asco. Vamos, es que parece que escribe ella los guiones.

-Mejor Historia: La Reina de los mil años Aunque se me hizo un poco pesada hacia el final, era una buena historia de ciencia-ficción pura y dura, llena de intriga y misterio.

-Peor Historia: Sailormoon. Si es que se puede decir que tenga historia alguna...

Y en apartados personales...
-Serie sin éxito que a mi me pareció cojonuda: Cobra. Nadie habla de ella. A mi me pareció una adaptación fenomenal del manga, y algunos episodios eran como pequeños OVAs, con guiones llenos de imaginación. ¡Cobra es el Ryo Saeba del espacio!

-Serie que más he lamentado no haber visto: Candy,Candy. Por entonces yo era un chaval , y no la ví por el rollo de que me daba vergüenza.Ya sabéis, por el "qué dirán si me pillan viendo esto" y todo eso. Ahora pienso que fui un completo gilipuertas, porque la verdad es que me apetecía verla. Para resarcirme me tragué Hola,Sandybell entera.

-Mi pasión animada inconfesable: Me gustó G.I.Joe. Pero no se lo digáis a nadie. Eso si, sólo en su primera etapa, que después sacaron otra lamentable.

-Serie que no acabé de ver: La Panda de Julia. Por aquel entonces echaban muchas series interesantes, y no podía pasar tanto tiempo delante del televisor. Esta fue la serie que tuve que sacrificar.

-Serie que no me dejaron acabar de ver porque la cortaron: Son varias,pero el caso mas sangrante fue Iron Man 28 (Antena 3) y, más recientemente, Dragonball (Telemadrid).

PORCO ROSSO. "¡Porco, yo quiero volar contigo!"

Como ya os he comentado en la anterior crítica, Porco Rosso es una película que no podéis dejar de ver.

No se trata de uno de esos OVAs editados para video, sino que es una película hecha y derecha, pensada para ser vista en pantalla grande. Aunque tengo entendido que van a sacarla también en video, tenéis que intentar ir a verla al cine a toda costa. La diferencia entre el cine y el video es abismal, y en este caso más. Uno de los muchos encantos de esta película es esa sensación de estar volando con el protagonista, con el mar y las hermosas islas del Adriático como paisaje, maniobrando libremente por los cielos. Hay que meterse dentro de la película para experimentar toda la maravillosa gama de sensaciones que te transmite, algo imposible de hacer a través de la pantalla de un televisor.

No es una película de dibujos animados más, o otra película de aviones: Es la mejor película de aviación que he visto jamás, ya sea en imagen real o animada. Y también es lo que más me ha gustado de todo cuanto han hecho Hayao Miyazaki y su equipo hasta ahora, lo cual ya es decir. Y no sólo por la fenomenal ambientación, los diseños y detalles de los aviones, los majestuosos vuelos y trepidantes maniobras o los personajes, que son el mayor hallazgo de la película. Es que también la historia está muy bien contada, tiene magia. Esa magia que te hace suspirar, que emociona y conmueve. Qué pocas películas hay así, acostumbrados como estamos a no exigir demasiado y a conformarnos con lo que nos echen. Porco Rosso devuelve a la animación el encanto y la maravilla, el ensueño y la belleza que a veces parece haber perdido. Menos mal que de vez en cuando aparecen películas como ésta, para recordarnos los motivos por los que somos adictos a la animación.

Cuando fuimos a verla al Real Cinema (íbamos Vicious y yo, el día del estreno y en primera sesión, por supuesto), estábamos allí cuatro gatos. Desde nuestra privilegiada posición (pillamos los mejores sitios) vimos que tan solo habían venido dos tipos bastante mayores (yo les eché entre treinta y cuarenta años) y un señor con su familia, el cual conocía a los otros dos, o se habían hecho amigos allí mismo, no estoy seguro. El caso es que el panorama era desolador. Recuerdo que mis risotadas eran las únicas que se oían en toda la sala. El próximo fin de semana voy a volver a pasarme por allí a ver si viene mas gente y, ya de paso, disfrutar otra vez de esta estupenda película.

Jo, espero no estar pasándome con las alabanzas, a ver si vais a pensaros que me pagan por hacer publicidad. Pero, ¡que diablo!, cuando una película me ha gustado de verdad no veo motivo para contenerme. A lo mejor la veis y no os parece tan buena como la pongo, pero para mi lo es, y me quedo corto.

Porco es un nuevo héroe para la animación, tiene ese aire bohemio que tanto me gusta en los personajes protagonistas. Gina es la clásica belleza de los años veinte: esbelta, elegante...con una caída de ojos que sólo puede tener una figura tan romántica como ella. Y Curtis que, aunque es el malo de la película, resulta, al fin y al cabo, muy divertido y simpático. Pero mi personaje favorito sólo podía ser Fio, esa encantadora muchacha que recuerda a las típicas "Chicas Miyazaki". Te enamorarás de ella enseguida. (*Y además, a pesar de sus 17 años, no tiene el pavo subido ni nada.*-Nota de Vicious, que no ha querido que acabase el artículo sin aportar algo de su cosecha)

****

¡Ah! Esta crítica no figura en el sumario. Es que la hemos añadido "in extremis", cuando ya estaba el fanzine acabado.


THOOOMP!